

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui serta bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama. Menurut Sugiyono (2011, hlm.6 “Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

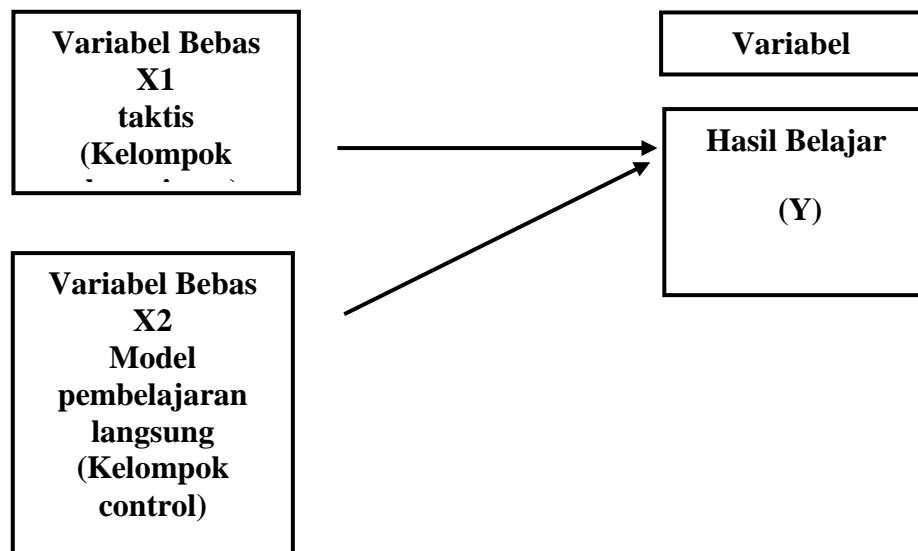
Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti ada tidaknya pengaruh pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa Metode eksperimen dilakukan untuk melihat ada tidaknya sebab akibat dari suatu perlakuan tertentu terhadap kelompok uji coba. Dapat dikatakan penelitian eksperimen ini dilakukan untuk melihat terdapat atau tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel-variabel yang akan diteliti.

Sugiyono (2013, hlm. 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu: (1). Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). (2). Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 (dua) buah variabel, yakni : (a) variabel bebas yang dilambangkan dengan X, dan (b) variabel terikat yang dilambangkan dengan Y. Adapun jenis variabel bebasnya terdiri dari dua jenis variabel, yakni : (1)

Penerapan Model Pembelajaran *Taktis* untuk kelompok eksperimen dilambangkan dengan (X1) dan pendekatan teknik untuk kelompok control dilambangkan dengan (X2), sedangkan variabel terikatnya yakni : keterampilan bermain Futsal SMA N 12 BANDAR LAMPUNG

Hubungan antar variabel dapat dijelaskan sebagaimana ilustrasi berikut ini :



Gambar 3.1
Hubungan Antar Variabel Penelitian

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah suatu daerah yang terdiri dari sampel atau subjek yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Adapun pengertian populasi menurut Sugiyono (2009: 117) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa di SMA N 12 BANDAR LAMPUNG Bandung kelas X

3.2.2 Sampel

Setelah menentukan populasi maka selanjutnya menentukan sampel penelitian. Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin

mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Selanjutnya Sugiyono (2009: 118) menjelaskan mengenai sampel yaitu : “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari populasi tersebut yang akan dijadikan sample penelitian adalah 20 orang anak laki-laki yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA N 12 BANDAR LAMPUNG Bandung, 10 orang yang akan ditempatkan pada kelompok eksperimen dan 10 orang yang akan ditempatkan pada kelompok kontrol.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono (2010) menyebutkan *purposive sampling* yaitu “teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Prosedur random sampling yaitu dengan cara mengundi calon sampel”.

Dengan demikian penentuan sampling dilakukan dengan memilih siswa setiap kelas yang dianggap mahir melaksanakan keterampilan futsal dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMAN N 12 BANDAR LAMPUNG Bandung. Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran empat kali dalam satu minggu. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine dkk (2007, hlm. 35) “Bahwa sebagai percobaan untuk mendapatkan hasil yang baik bisa pula dilaksanakan dalam frekuensi pembelajaran 4 hari dalam seminggu. Sedangkan lamanya pembelajaran paling sedikit 4-6 minggu”. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen dilakukan minimal 16 kali pertemuan.

Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung selama 16 kali pertemuan yang dilaksanakan pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 14 hari *treatment* dan 1 hari *post-test*.

Tabel 3.1

Jadwal, Waktu, dan Hari Program Pembelajaran

No	Waktu	Hari	Kelompok Eksperimen dan kontrol	Keterangan
1.	15.00.wib	Senin	Taktis dan konvensional	Pemberian Program
2.	15.00.wib	Rabu	Taktis dan konvensional	Pemberian Program
3.	15.00.wib	Jumat	Taktis dan konvensional	Pemberian Program

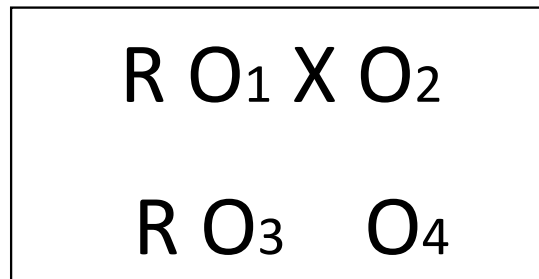
Tempat Penelitian

Lokasi untuk penelitian mengenai pengaruh Pendekatan Taktis untuk meningkatkan hasil belajar dalam permainan futsal dilaksanakan di lapangan SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

3.3 Desain Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam mempermudah langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Desain penelitian diperlukan dalam suatu penelitian sebagai alur yang dapat dijadikan pegangan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditentukan sehingga tujuan atau hasil yang diperoleh akan sesuai dengan harapan. Desain eksperimen merupakan proses yang diperlukan dalam merencanakan dan

melaksanakan eksperimen. Desain eksperimen mencakup perencanaan dan langkah-langkah yang berurutan secara menyeluruh. Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*



Gambar 3.2
desain penelitian *pretest-posttest control group design*

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* proses belajar kelompok eksperimen (sebelum diberi *treatment*)

O₂ = Nilai *posttest* proses belajar kelompok eksperimen (setelah diberi *treatment*)

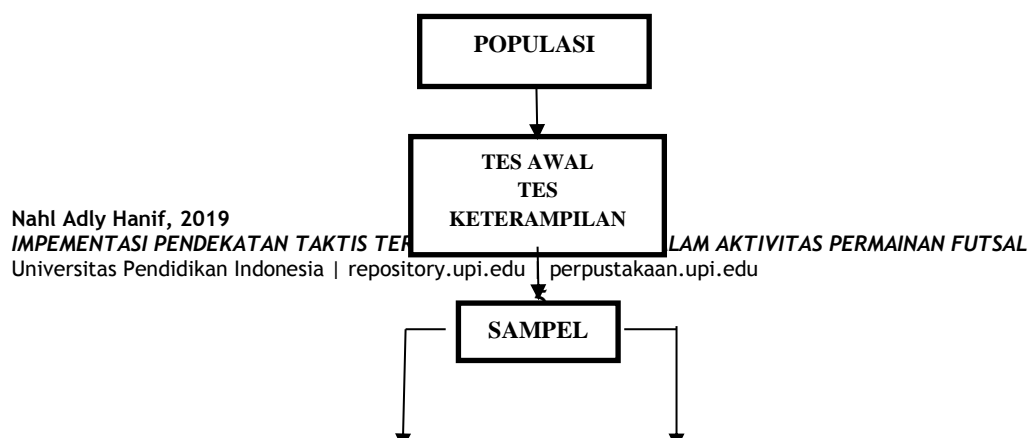
O₃ = Nilai *pretest* proses belajar kelompok kontrol (sebelum diberi *treatment*)

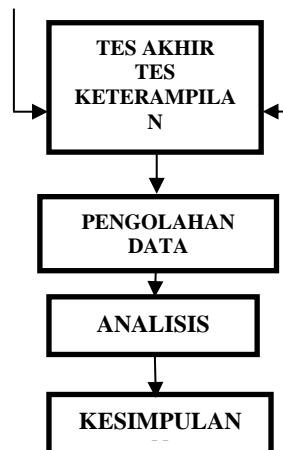
O₄ = Nilai *posttest* proses belajar kelompok kontrol (tidak diberi *treatment*)

X = Perlakuan (*treatment*) memberikan game small sided games dengan 8 kali pertemuan

R = *Random* (acak)

Untuk mempermudah dalam pengerjaan penelitian maka sebuah penelitian di perlukan adanya pemetaan langkah-langkah pengerjaan, berikut ini adalah langkah-langkah yang di susun oleh penulis yaitu





Gambar 3.3

Langkah-Langkah Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mendukung kebenaran suatu hipotesis, diperlukan data atau fakta empirik. Data empirik bisa didapat dengan jalan pengetesan dan pengukuran terhadap yang akan diteliti.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006).

Dalam suatu penelitian biasanya digunakan suatu alat ukur yang dapat melihat atau menggambarkan perubahan atau kemajuan yang telah dicapai dari suatu penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau alat ukur untuk mengukur variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 147)

“Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen dengan metode Observasi. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 196) “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi obyek-obyek alam yang lainnya.

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Lingkup observasinya terpusat pada para pemain yang tidak sedang menguasai bola. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Games Performance Assessment Instrument (GPAI).

Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jala mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data penelitian yang dipilih peneliti untuk mengetahui keterampilan bermain siswa menggunakan instrument yang telah dikutip Griffin, Mitchell Oslin (1997) mengenai *GPAI (Game Performance Assessment Instrument)* yaitu instrument penilaian keterampilan bermain yang bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain

sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen tingkatan penampilan bermain siswa yaitu :

1. Kembali Ke Pangkalan (Home Base)
2. Menyesuaikan Diri (Adjust)
3. pengambilan Keputusan (Decision Making)
4. Melaksanakan Keterampilan (Skill Execution)
5. Memberi Dukungan (support)
6. Melapisi Teman (Cover)
7. Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)

Kemudian instrument penilaian *game performance assessment instrument* (GPAI) akan di jabarkan sebagai berikut

Tabel 3.1

Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Bermain

[illegible]

1 : Siswa yang tidak melakukan tembakan ke arah gawang lawan ketika ada kesempatan menciptakan skor.

Melaksanakan Keterampilan Tertentu (Skill Executive)

- 5 : Siswa yang melaksanakan keterampilan passing dengan efektif.
- 4 : Siswa yang melakukan tembakan (shooting) efektif mengenai sasaran.
- 3 : Siswa yang berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan.
- 2 : Siswa yang melakukan operan passing tidak terkendali.
- 1 : Siswa yang melakukan shooting jauh dari sasaran.

Memberi Dukungan

- 5 : Siswa yang sering bergerak mencari ruang untuk menerima operan.
- 4 : Siswa yang bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan.
- 3 : Siswa yang bergerak untuk melakukan dukungan ketika bertahan.
- 2 : Siswa yang sesekali tidak bergerak mencari ruang kosong untuk menerima operan.
- 1 : Siswa yang tidak mau bergerak untuk mendukung penyerangan dan pertahanan.

Melapisi Teman (Cover)

- 5 : Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya menghalangi laju serangan lawan.
- 4 : Siswa yang berusaha melapisi temannya ketika temannya berhasil dilewati oleh lawan.
- 3 : Siswa yang berada dekat dengan temannya ketika menghadang laju lawan.
- 2 : Siswa yang berada jauh dari temannya ketika temannya menjaga laju lawan.
- 1 : Siswa yang selalu tidak pernah melapisi temannya ketika menghadang laju lawan dan berada jauh dari teman satu timnya.

Menjaga Atau Mengikuti Gerak Lawan (Guard Or Mark)

- 5 : Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang menguasai bola ketika lawan menyerang.
- 4 : Siswa yang berusaha menjaga gerak lawan yang tidak menguasai bola ketika lawan menyerang.
- 3 : Siswa yang berusaha memutus operan lawan ketika menyerang.
- 2 : Siswa yang jauh dari lawan.
- : Siswa yang jauh dari lawan dan memberi lawan menyerang dengan bebas

3.5 Definisi Operasional

Apabila dilihat dari sudut pandang penafsiran seseorang terhadap suatu istilah itu berbeda-beda. Untuk menghindari kesalahan pengertian tentang istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu-persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut :

1. Pendekatan Taktis

Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menekankan pada partisipasi dan keaktifan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani karena pendekatan taktis adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan situasi permainan sesungguhnya untuk mempelajari keterampilan dasar dalam olahraga permainan, pendekatan taktis dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani serta untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain

2. Permainan Futsal

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer pada saat ini. Olahraga futsal kini menjadi olahraga permainan yang diminati dari berbagai kalangan, karena menjadi alternatif untuk mengisi waktu senggang. Awalnya olahraga permainan futsal hanya sekedar hobi, tapi menjadi menarik untuk ditekuni secara serius. Hal ini dikarenakan permainan futsal dapat dilakukan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun

perempuan. Olahrag futsal dapat digunakan sebagai media prestasi, rekreasi, dan pendidikan.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa agar setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dengan cara pemilihan teknik dan alat data yang benar-benar tepat dan sesuai dengan masalah yang diangkat. Untuk membantu mekanisme kerja dalam penelitian ini, maka harus menggunakan teknik dan alat pengumpul data yang tepat, karena sangat berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data untuk keterampilan menggunakan Instrument Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) atau *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI)

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 24 langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Membuat deskripsi statistik kelompok pendekatan taktis dan kontrol
- Melakukan uji asumsi yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data
- Melakukan uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test dan perbandingan hasil uji T (Independent Samples T-Test)

$$\text{Hipotesis : } H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$